

C-64

ADVENTURE

ETRUSK

SUPPLEMENTO A:
PERSONAL SOFTWARE
N°36 - FEBBRAIO 1986



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per
Commodore 64 e Spectrum 48 K
importati dall'Inghilterra, mai
presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al
già fatto, al... già registrato.



SPECTRUM 48K

COMMODORE 64

Un nuovo
favoloso
appuntamento
da non perdere

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE PERIODICI



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Germani Wilma

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 69 del 20-2-'82

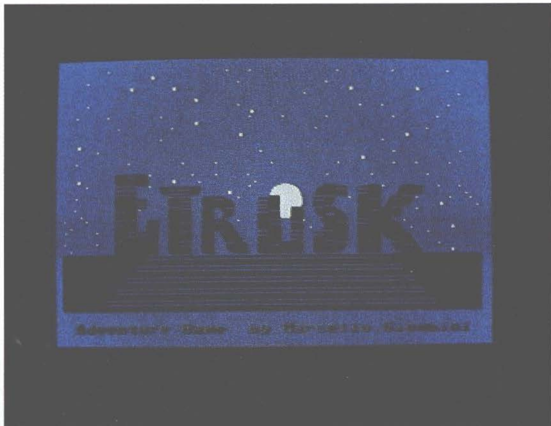
PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

SOMMARIO

ETRUSK

Popolo misterioso e dalle oscure origini, gli Etruschi usavano costruire tombe e cunicoli sotterranei. Niente di meglio per ambientare un ingarbugliato adventure alla ricerca di un tesoro, anzi della chiave di un tesoro.



Gli etruschi sono uno dei popoli più misteriosi della storia. Certamente il più misterioso tra quanti passarono o si insediarono sul territorio della nostra penisola. Niente di meglio dunque, nell'anno a loro dedicato, che ambientare un adventure, cioè una misteriosa avventura testuale, proprio tra le mura diroccate di una antichissima città etrusca e tra quelle mura, le tombe, gli spiazzi erbosi e stravaganti personaggi, nascondere un tesoro. Anzi, meglio, la chiave di un tesoro che è meno ingombrante e si nasconde con maggiore facilità.

Questo infatti è il tema di Etrusk, il primo adventure in italiano (c'è anche un po' di etrusco però) che inaugura una nuova serie dei nostri programmi Jackson soft su cassetta. La chiave è stata nascosta, manco a dirlo, da uno stravagante e un po' dispettoso etruscologo che, trovandosi sul luogo di una delle città più importanti e interessanti della civiltà etrusca, Veio, ha ben pensato di tirarci un colpo barbino.

Anche perché, misteriosi come erano, gli etruschi hanno ovviamente lasciato a popolare le loro città abbandonate un impressionante numero di personaggi non precisamente rassicuranti. Fantasmi, lupi, spiriti maligni, antiche divinità, carabinieri, camminano avanti e indietro sul territorio di Veio continuando ad infastidire i turisti ed i cercatori del tesoro. Ma procediamo con ordine nella nostra spiegazione.



Lo scopo del gioco

Compito del novello avventuriero dunque è quello di raccogliere una minuscola chiavetta che ha però il pregio di aprire una cassetta di sicurezza depositata in una banca che conoscete, naturalmente in Svizzera.
Occorre prima di tutto trovare la chiave e in secondo luogo scoprire il numero della cassetta.
Anche se a dire il vero non è detto che si debba seguire per forza questo itinerario: si può infatti scoprire prima il numero della cassetta e solo in un secondo tempo trovare la chiave. Comunque ciascuno faccia quel che gli pare, tenendo presente che per la risoluzione del gioco occorrono entrambi gli elementi.

Quando dove e come

Come in tutte le cose un po' misteriose, anche il nostro gioco ha bisogno di un po' di atmosfera.
Infatti voi dovete iniziare la vostra ricerca il 15 agosto 1986 avendo a disposizione soltanto cinque ore, allo scadere delle quali siete irrimediabilmente scacciati dalla zona. Il tempo scorre durante la vostra ricerca e per quanto imbranati si possa essere in cinque ore si dovrebbe trovare praticamente tutto quello che c'è, ma ci sono due inconvenienti.
In primo luogo ogni tanto capita di picchiare delle zuccate contro le pareti o peg-



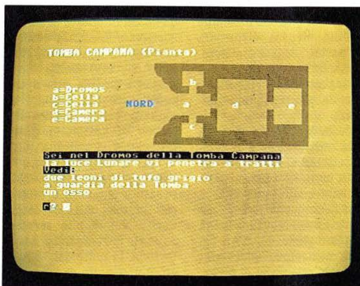
gio di essere tramortiti dal bastone di qualche irascibile divinità etrusca disturbata dal nostro frugare tra ciotoli e tombe e di restare di conseguenza addormentati e fuori dal gioco per una intera ora.
In secondo lugo buona parte della nostra ricerca si svolge sottoterra, tra tombe sepolte, cunicoli e strane grotte nelle quali però, guarda caso (attenzione al suggerimento) si trovano nella maggior parte dei casi, oggetti utilissimi, anzi indispensabili per il buon proseguimento della ricerca. per riuscire dunque a vedere qualcosa in questo dedalo di corridoi e di stanze occorre servirsi di una torcia elettrica che ovviamente è alimentata da una pila e che come tutti gli aggeggi di quel tipo ha l'antipatica abitudine di scaricarsi. Altro fattore che determina quindi la durata del gioco è l'energia della pila. Tenete presente che essa è piuttosto limitata, ma ricordatevi anche che le pile servono soltanto dove c'è buio, e che, fortuna, la notte del 15 agosto è una notte di luna piena...

Veio

Veio, il cui nome latino fu Veii, sorgeva a pochi chilometri da Roma, circondata da un torrente e ben piazzata sopra un vasto contrafforte di tufo. Il gioco è stato costruito tenendo ben presente quella che è l'originale topografia della zona, con riferimenti espliciti ai nomi, alle località e alla distribuzione dei luoghi reali.



Troviamo così il Portonaccio, dove gli scavi degli archeologi hanno portato alla luce un santuario nel qual pare si facevano cure con le acque, poi il Tempio, le Tombe, le porte di entrata o di uscita dalla città posta sul colle: tutto corrisponde alla disposizione reale della antica città e non è detto che osservando la pianta che riproduciamo, non troviate delle indicazioni per risolvere più rapidamente il nostro gioco.
Addirittura il realismo del nostro adventure si spinge fino al punto di riprodurre



esattamente la pianta della Tomba delle anatre e di quella detta Campana, aiutando gli idomiti esploratori nella rivoluzione del mistero.

I comandi

I comandi a disposizione sono numerosi e consistono in comandi di "servizio", per conoscere l'inventario degli oggetti che possediamo, per esempio, o il tempo a nostra disposizione, o i comandi d'uso, per compiere delle azioni.

Iniziamo da questi ultimi.

Essi sono del tipo verbo-nome, per esempio quindi, "prendo sasso" e non "prendo il sasso", ma neppure prendo e basta.

I verbi più usati sono "prendo", "lascio", "esamino", ma nel corso del programma occorrerà scoprire l'utilità di alcuni altri, indispensabili alla risoluzione di qualche situazione un po' critica. Attenzione a non scrivere i dati da inserire nel computer in maiuscolo o in maiuscolo/minuscolo, perché il vostro Commodore è stato programmato per ricevere i dati soltanto sotto forma di lettere minuscole.

Esistono poi, come si è detto i comandi di "servizio". Essi sono:

n: indica la direzione nord
e: indica la direzione est
s: indica la direzione sud
o: indica la direzione ovest
r: salva i dati su cassetta quando si vuole sospendere il gioco per ripresentarlo in un secondo tempo dal puntc nel quale si era giunti.
t: visualizza l'ora attuale e le eventuali penalità.
a: visualizza l'alfabeto etrusco per le decifrazioni. Capita infatti sovente di incontrare su bigliettini o direttamente sulle pareti dei cunicoli che si stanno visitando, delle scritte in lingua etrusca. Premendo a è possibile decifrarle e avere qualche indicazione in più. Anche se francamente, forse perché l'alfabeto etrusco non lo conosce davvero bene nessuno, non è che le scritte siano molto utili.
c: segnala lo stato di carica della pila che alimenta la torcia
i: serve per fare l'inventario degli oggetti nascosti e potere abbandonare quelli che non servono più. Il gioco infatti non consente che voi possiate trasportare più di quattro oggetti alla volta.
Il nostro consiglio per quel che riguarda questo particolare aspetto è quello di abbandonare un oggetto non appena lo si sia sfruttato. Se si raccoglie un bigliettino per esempio, leggetelo subito e poi mollatelo.
f: serve per finire il gioco, corrisponde, in etrusco, al più casareccio, và al diavolo.
d: è uno dei comandi più utili e divertenti, perché serve per ripescare da un limitato data base contenuto nel programma notizie storiche e archeologiche sui personaggi o i luoghi che si incontrano. La sintassi del comando è del tipo d tomba delle anatre.

Consigli

Durante tutto il nostro peregrinare per gli oscuri meandri di Veio saremo accompagnati da uno spirito inquieto. È Larthia, una misteriosa e, pare, bellissima fanciulla etrusca che, commossa dalla vostra fatica, qualche volta vi aiuterà con dei consigli che compariranno scritti in azzurro sullo schermo. Naturalmente essendo un fantasma e per di più etrusco, ha una certa tendenza a parlare in maniera oscura, per non dire sibillina. Occorre quindi interpretare con una certa fantasia tutto quello che dice.

Secondo consiglio: gli oggetti da raccogliere non sono moltissimi e le cose da toccare ancora meno: occhio dunque a non toccare dove non si può e a non restare addormentati per una bella oretta. Terzo consiglio, che diamo comunque soltanto ai novizi, sperando di farci perdonare dai giocatori più esperti: utilizzate carta e penna, segnandovi con ordine ogni comando che impartite al computer e le relative reazioni. Solo così sarete in grado di raggiungere l'agognata chiavetta che apre le porte del paradiso, anzi della cassetta di sicurezza.

Guida all'input C 64

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

TABELLA DI CONVERSIONE

```
{HOME}.........HOME
{CLR}..........PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.......CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}......CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}......CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}......CURSORE A SINISTRA
{SPC}..........SPAZIO
{RVS ON}.......REVERSE ON
{RVS OFF}......REVERSE OFF
{INST}.........INSERT
{F1}...........TASTO F1
{F2}...........TASTO F2
{F3}...........TASTO F3
{F4}...........TASTO F4
{F5}...........TASTO F5
{F6}...........TASTO F6
{F7}...........TASTO F7
{F8}...........TASTO F8
{BLACK}........COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}........COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}..........COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.........COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.......COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}........COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.........COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.......COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.......COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}........COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED}.......COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}........COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}........COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}......COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3}........COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

SHUTTLE

La versione Commodore C64 di "labirinto rotante" è stata ribattezzata "Shuttle" poiché ha come soggetto una navetta spaziale.
"Shuttle" funziona suppergiù come le altre versioni. La differenza principale è data dall'aggiunta di una quantità chiamata GAS. Iniziate con 2000 unità di carburante che consumate ad un ritmo di 60 unità al secondo, sia che lo Shuttle si muova o no. Se toccate un muro o dei Predoni perdete 100 unità ogni sessantesimo di secondo. Quando avete esaurito il carburante, il gioco ha termine. Fortunatamente, potete rifornire i vostri serbatoi raggiungendo l'estremità destra dello schermo.
Se volete interrompere il gioco per un attimo, tenete premuto il tasto SHIFT. Se volete interromperlo più a lungo, usate SHIFT LOCK.
Potete aumentare la velocità di movimento dei muri tenendo premuto il pulsante di sparo del joystick. Questo non farà apparire i varchi più rapidamente, ma aumenterà la velocità di scorrimento dei varchi già presenti. Lo svantaggio consiste nel fatto che mentre il pulsante è premuto, il vostro carburante viene consumato a velocità doppia.
La programmazione di "Shuttle" ha messo in luce dei problemi interessanti. Il primo consiste nei "lampi" piccole chiazze di neve — che appaiono sullo schermo. Normalmente questo non provoca problemi, ma se cercate di usare il registro di controllo delle collisioni fra SPRITE e sfondo del chip VIC-II, vi accorgerete che gli SPRITE collidono con i "lampi"!
Il significato di tutto ciò consiste nel fatto che occasionalmente, senza alcuna ragione apparente, lo Shuttle colliderà e voi perderete 100 unità di carburante. Dal momento che spostando il set di caratteri si eliminano i lampi, il set suddetto è stato ricollocato in $3000.
Un altro cavillo del C64 è rappresentato dal fatto che il chip VIC-II può guardare solo a 16K di memoria contemporaneamente. Quando accendete il vostro calcolatore, il chip vede il primo blocco di 16K dalla locazione $0000 alla locazione $3FFF. È stato deciso di lasciare le cose in questo stato, per semplicità. Questo significa che i dati degli SPRITE, il set di caratteri ricollocato, e l'intero programma BASIC devono essere concentrati in 16K.
A causa di questa limitazione nell'occupazione di memoria, quando il linguaggio macchina crea un set di caratteri alla locazione $3000, distrugge le istruzioni DATA nel programma. Fortunatamente, le istruzioni DATA non sono ulteriormente richieste, essendo già state inserite in memoria tramite istruzioni POKE.
Dal momento che il fatto di mandare il programma in esecuzione ne distrugge una parte, assicuratevi di averne registrato una copia prima di dare il RUN.

Tratto da
Super Commodore n. 3/'84

```
100 GOSUB3000
110 PRINTCHR$(142)
120 IF PEEK(16378)<>16 THEN GOSUB 10000:
    GOSUB 50000
130 V=13*4096:CO=50
140 POKE V+16,0
150 POKE V+39,1:POKEV+40,1
160 POKE V+0,CO:POKEV+4,CO-2:POKEV+5,221
170 POKE V+1,200
180 POKE V+2,CO
190 POKE V+3,179
200 POKE V+21,3
210 POKE V+39,1:POKEV+40,1:POKEV+41,8:PO
    KEV+42,1
220 POKE 2040,245
230 POKE 2041,246:POKE2043,246
240 POKE 2042,247
250 FOR K=1 TO 500 : NEXT K:POKEV+21,7
260 GOSUB 2000
270 I=200
280 P=1
290 Q=Q+.01*P
300 P=P+.1:C=C+1
310 I=I-Q
320 IF PEEK(2042)=248 THEN POKE 2042,254
    :GOTO340
330 IF PEEK(2042)=254 THEN POKE 2042,248
340 POKE V+1,I:POKEV+3,I-21:POKEV+5,I+21
350 POKES+22,P2:POKES+23,1OR(16-P2/16)*1
    6
360 P2=P2+P2/244
370 IF C=60THEN POKEV+23,4
380 IF C=20THEN POKEV+23,4
390 IF C=40 THEN POKEV+23,0:POKE2042,248
400 IF C<70 THEN 290
410 POKE 2040,249
420 POKE 2043,250:POKEV+6,CO:POKEV+7,I:P
    OKEV+21,15
430 Q=Q+.01*P
440 P=P+.1:C=C+1:C2=C2+.6
450 I=I-Q
460 IF PEEK(2042)=248 THEN POKE 2042,254
    :GOTO480
470 IF PEEK(2042)=254 THEN POKE 2042,248
480 POKE V+1,I:POKEV+5,I+21
490 NR=I+C2*C2:NC=CO+C2*3
500 POKE V+7,NR:POKEV+3,NR-21:POKEV+6,NC
    :POKEV+2,NC
510 IF C=83 THEN POKE 2043,251:POKE2041,
    253
520 IF C=86 THEN POKE 2043,252
530 IF C=89 THEN POKE V+21,5
```

```
540 POKES+22,P2:POKES+23,1OR(16-P2/16)*1
    6
550 P2=P2+P2/244
560 IF I>25 THEN 430
570 POKE S+4,128
580 POKE V+5,I+21
590 I=I-2:IFI>0 THEN580
600 POKE V+21,1
610 FOR J=1 TO 2000:NEXT
620 PRINT"{HOME}{10 CUR.DES}{WHITE}{2 SP
    C}ORBITA RAGGIUNTA..."
630 FOR I=1 TO 1000:NEXT
640 POKE 2040,244
650 POKE V,0:POKEV+1,117
660 FOR I=0 TO 348 STEP2
670 POKE V,I AND 255:POKEV+16,I/255
680 NEXT
690 FOR I=0 TO 1000:NEXT
700 GOTO 4000
710 POKE 53281,12:POKE53280,12:PRINT"{WH
    ITE}"
720 END
2000 S=54272
2010 POKES+24,15+16+32:POKES+23,1+16*5
2020 POKES+5,0
2030 POKES+6,16*15+15
2040 POKES+4,129
2050 POKES+1,11
2060 P2=100:RETURN
3000 POKE 53281,0:POKE53280,0
3010 PRINT"{CLR}"
3020 PRINT"{5 CUR.GIU}"
3040 T=12
3050 PRINTTAB(T)"{LT.BLUE}{RVS ON}{SH \}
     {2 SPC}{CUR.DES} {CUR.DES} {CUR.DES
     } {CUR.DES} {CUR.DES}{3 SPC}{CUR.DE
     S}{3 SPC}{CUR.DES} {3 CUR.DES}{SH \
     }{2 SPC}"
3060 PRINTTAB(T)"{RVS ON} {3 CUR.DES} {C
     UR.DES} {CUR.DES} {CUR.DES} {2 CUR.
     DES} {3 CUR.DES} {2 CUR.DES} {3 CUR
     .DES} "
3070 PRINTTAB(T)"{CBM *}{RVS ON} {CBM *}
     {CUR.DES}{3 SPC}{CUR.DES} {CUR.DES}
      {2 CUR.DES} {3 CUR.DES} {2 CUR.DES
     } {3 CUR.DES}{2 SPC}"
3080 PRINTTAB(T)"{RVS ON}{2 CUR.DES} {CU
     R.DES} {CUR.DES} {CUR.DES} {CUR.DES
     } {2 CUR.DES} {3 CUR.DES} {2 CUR.DE
     S} {3 CUR.DES} "
3090 PRINTTAB(T)"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF
     }{SH \}{RVS ON}{CUR.DES} {CUR.DES}
     {CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON} {
     RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{2 CUR.DES} {
```

```
     3 CUR.DES} {2 CUR.DES}{RVS OFF}{CBM
      *}{RVS ON}{2 SPC}{CUR.DES}{RVS OFF
     }{CBM *}{RVS ON}{2 SPC}"
3100 PRINT
3110 PRINTTAB(T)"{CYAN} {RVS ON} {RVS OF
     F}{2 SPC}{RVS ON} {RVS OFF} {RVS ON
     } {RVS OFF}{5 SPC}{RVS ON}{SH \}{2
     SPC}{RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF} {R
     VS ON} {RVS OFF} {RVS ON}{SH \} {CB
     M *}{RVS OFF} {RVS ON}{SH \} {CBM *
     }{RVS OFF}"
3120 PRINTTAB(T)" {RVS ON} {RVS OFF}{2 S
     PC}{RVS ON} {CBM *} {RVS OFF}{5 SPC
     }{RVS ON} {RVS OFF}{3 SPC}{RVS ON}
     {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF} {RVS O
     N} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF} {RV
     S ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF}"
3130 PRINTTAB(T)" {RVS ON} {RVS OFF}{2 S
     PC}{RVS ON} {RVS OFF}{CBM *}{RVS ON
     } {RVS OFF}{5 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{R
     VS OFF}{2 SPC}{RVS ON} {RVS OFF} {R
     VS ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF}
     {3 SPC}{RVS ON}{3 SPC}{RVS OFF}"
3140 PRINTTAB(T)" {RVS ON} {RVS OFF}{2 S
     PC}{RVS ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS
      OFF}{5 SPC}{RVS ON} {RVS OFF}{3 SP
     C}{RVS ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS
     OFF} {RVS ON} {RVS OFF}{CBM C}{RVS
     ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF} {R
     VS ON} {RVS OFF}"
3150 PRINTTAB(T)" {RVS ON} {RVS OFF}{2 S
     PC}{RVS ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS
      OFF}{5 SPC}{RVS ON} {RVS OFF}{3 SP
     C}{CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \} {
     CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \} {RVS
      ON} {RVS OFF} {RVS ON} {RVS OFF}"
3999 RETURN
4000 V=13*4096:POKE53281,0:POKE53280,0
4010 POKE V+21,0:POKEV+23,0
4020 GOSUB 2000:POKE S+5,7*16:POKES+6,24
     9:POKES+4,128
4030 POKE V+40,03:POKEV+41,07:POKEV+42,0
     3:POKEV+43,07:POKEV+44,03:POKEV+45,
     07
4040 POKE V+46,03:FOR I=1 TO 6 : POKE V+
     2*I,(36+40*I)AND255:NEXT
4050 POKE V+16,64:POKE 2040,244:POKEV,30
     :POKEV+1,148:POKE V+21,255
4060 FOR I=2041 TO 2047:POKEI,255:NEXT
4070 PRINT"{CYAN}{CLR}G A S"
4080 PRINT"02000"
4090 PRINT"PUNTI:"
4100 PRINT"00000"
4110 P(0)=1029:P(4)=1994:P(1)=1039:P(5)=
     2004:P(2)=1049:P(6)=2014:P(3)=1059
```

```
4120 SYS 49152
4130 POKE P(0),227
4140 IF PEEK(2)=255 THEN 20000
4150 IF PEEK(653)=1 THEN 4150
4160 IF RND(1)>.05 THEN 4140
4170 IF RND(1)>.5 THEN 4200
4180 P=RND(1)*5:IF PEEK(P(P))<>160 THEN
     4180
4190 POKE P(P),227:GOTO4140
4200 P=RND(1)*3+4:IF PEEK(P(P))<>160 THE
     N 4200
4210 POKE P(P),228:GOTO4140
5000 FB=(J AND 16)
5010 IFFL=0AND FB=0 THEN POKE 2,0:POKE 4
     9290,2:GOTO 5030
5020 IF FL=16 AND FB=16 THEN POKE 2,0:PO
     KE 49290,3
5030 FL=FB
5040 IF (J AND 8)=0 AND DX<4 THEN DX=DX+
     1:GOTO5060
5050 IF (J AND 4)=0 AND DX>-4 THEN DX=DX
     -1
5060 IF (J AND 1)=0 AND DY>-4 THEN DY=DY
     -1:GOTO5080
5070 IF (J AND 2)=0 AND DY<4 THEN DY=DY+
     1
5080 X=PEEK(V)+PEEK(V+16)*256
5085 Y=PEEK(V+1)
5090 NX=X+DX:IF NX>21 AND NX<358 THEN PO
     KE V,NXAND255:POKEV+16,NX/256
5100 NY=Y+DY:IF NY<20 THEN NY=210
5110 IF NY>210 THEN NY=20
5120 POKE V+1,NY
5130 RETURN
10000 I=15616:TI$="000000"
10005 PRINT"{HOME}{WHITE}{12 CUR.DES}PRO
      NTO IN"LEFT$(STR$(140-INT(TI/60)),
      4)" SECONDI "
10010 READ A:IF A=256 THEN RETURN
10020 POKE I,A:I=I+1:GOTO 10005
10030 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10040 DATA 0,0,24,0,0,28,0
10050 DATA 0,31,0,0,31,255,240
10060 DATA 31,255,8,20,255,254,31
10070 DATA 127,255,30,63,254,24,0
10080 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10090 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10100 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10110 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10120 DATA 0,0,71,192,0,247,192
10130 DATA 0,247,192,1,255,192,2
10140 DATA 255,192,2,255,192,2,247
10150 DATA 192,2,247,192,3,247,192
10160 DATA 3,247,192,3,247,192,3
10170 DATA 247,192,3,247,192,3,247
```

```
10180 DATA 192,3,255,192,3,255,192
10190 DATA 7,103,192,7,103,192,15
10200 DATA 229,128,31,119,128,31,240
10210 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10220 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10230 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10240 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10250 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10260 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10270 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10280 DATA 0,0,3,128,0,15,192
10290 DATA 0,15,192,0,15,192,0
10300 DATA 15,192,0,1,252,0,1
10310 DATA 116,0,1,212,0,0,88
10320 DATA 0,0,80,0,0,0,0
10330 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10340 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10350 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10360 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10370 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10380 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10390 DATA 0,0,0,0,1,252,0
10400 DATA 1,252,0,1,252,0,1
10410 DATA 254,0,7,248,0,6,249
10420 DATA 0,2,251,0,6,122,0
10430 DATA 3,242,0,0,248,0,0
10440 DATA 248,0,0,60,0,0,120
10450 DATA 0,0,56,0,0,56,0
10460 DATA 0,96,0,0,96,0,0
10470 DATA 8,0,0,32,0,0,0
10480 DATA 0,0,0,0,0,0,64
10490 DATA 0,0,240,0,0,240,0
10500 DATA 1,240,0,2,240,0,2
10510 DATA 240,0,2,240,0,2,240
10520 DATA 0,3,240,0,3,240,0
10530 DATA 3,240,0,3,240,0,3
10540 DATA 240,0,3,240,0,3,240
10550 DATA 0,3,240,0,7,96,0
10560 DATA 7,96,0,15,224,0,31
10570 DATA 112,0,31,240,0,0,0
10580 DATA 7,192,0,7,192,0,7
10590 DATA 192,0,7,192,0,7,192
10600 DATA 0,7,192,0,7,192,0
10610 DATA 7,192,0,7,192,0,7
10620 DATA 192,0,7,192,0,7,192
10630 DATA 0,7,192,0,7,192,0
10640 DATA 7,192,0,7,192,0,7
10650 DATA 192,0,7,192,0,7,192
10660 DATA 0,3,128,0,0,0,0
10670 DATA 0,2,0,0,7,192,0
10680 DATA 7,192,0,6,192,0,4
10690 DATA 192,0,3,64,0,6,192
10700 DATA 0,1,192,0,4,0,0
10710 DATA 7,192,0,7,128,0,7
```

```
10720 DATA 64,0,7,192,0,1,192
10730 DATA 0,5,192,0,6,64,0
10740 DATA 7,192,0,7,192,0,0
10750 DATA 128,0,3,128,0,0,0
10760 DATA 0,0,2,0,0,1,0
10770 DATA 0,6,64,0,0,64,0
10780 DATA 4,128,0,3,64,0,6
10790 DATA 0,0,1,0,0,0,0
10800 DATA 0,0,0,0,0,128,0
10810 DATA 1,64,0,6,0,0,1
10820 DATA 0,0,5,0,0,6,64
10830 DATA 0,0,0,0,4,0,0
10840 DATA 0,128,0,3,128,0,0
10850 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10860 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10870 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10880 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10890 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10900 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10910 DATA 0,0,0,0,0,0,0
10920 DATA 0,0,1,128,0,6,128
10930 DATA 0,2,64,0,5,192,0
10940 DATA 3,128,0,1,252,0,1
10950 DATA 252,0,1,236,0,1,126
10960 DATA 0,3,248,0,2,120,0
10970 DATA 0,248,0,0,120,0,0
10980 DATA 112,0,0,120,0,0,120
10990 DATA 0,0,48,0,0,48,0
11000 DATA 0,0,0,0,0,0,0
11010 DATA 0,0,0,0,0,0,0
11020 DATA 0,0,0,0,0,0,0
11030 DATA 0,0,0,0,0,0,0
11040 DATA 0,16,0,0,16,0,16
11050 DATA 56,16,10,16,160,4,16
11060 DATA 64,10,124,160,1,255,0
11070 DATA 1,255,0,11,255,144,127
11080 DATA 255,252,11,255,144,1,255
11090 DATA 0,1,255,0,10,124,160
11100 DATA 4,16,64,10,16,160,16
11110 DATA 56,16,0,16,0,0,16
11120 DATA 0,0,0,0,0,0,256
20000 SC=0:FOR I=0 TO 4:SC=SC+(PEEK(1148
      -I)-48)*10↑I:NEXT I
20010 IF H<SC THEN H=SC
20020 POKE S+4,128
20030 POKE 13*4096+21,0
20040 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
20050 PRINT"{CLR}GAS TERMINATO...{CUR.GI
      U}"
20060 PRINT"HAI TOTALIZZATO {WHITE}"SC"{
      CYAN}PUNTI"
20070 PRINT"RECORD{WHITE}"H"{CYAN}"
20080 PRINT"{3 CUR.GIU}{11 SPC}ANCORA? (
      S/N)"
```

```
20090 PRINT"{CUR.GIU} OPPURE PREMI IL PU
      LSANTE PER RIPARTIRE"
20100 GETA$
20110 IF A$="N"THEN END
20120 IF (PEEK(56320) AND 16)=0 THEN GOT
      O4000
20130 IF A$<>"Y" THEN 20100
20140 GOTO4000
50000 I=49152:TI$="000000"
50010 PRINT"{HOME}{WHITE}{12 CUR.DES}PRO
      NTO IN"LEFT$(STR$(97-INT(TI/60)),4
      )" SECONDI "
50015 READ A:IF A=256 THEN PRINT"{HOME}{
      10 CUR.DES}{21 SPC}{SH SPC}":RETUR
      N
50020 IF A=-1 THEN I=49920 : GOTO 50010
50030 IF A=-2 THEN I=50688 : GOTO 50010
50040 POKE I,A:I=I+1:GOTO 50010
50050 DATA 120,169,0,141,20,3,169
50060 DATA 195,141,21,3,88,173,14
50070 DATA 220,41,254,141,14,220,165
50080 DATA 1,41,251,133,1,160,0
50090 DATA 185,0,208,153,0,48,185
50100 DATA 0,50,153,0,50,185,0
50110 DATA 209,153,0,49,185,0,211
50120 DATA 153,0,51,185,0,212,153
50130 DATA 0,52,185,0,213,153,0
50140 DATA 53,185,0,214,153,0,54
50150 DATA 185,0,215,153,0,55,169
50160 DATA 15,141,156,200,200,208,200
50170 DATA 165,1,9,4,133,1,173
50180 DATA 14,220,9,1,141,14,220
50190 DATA 169,28,141,24,208,169,15
50200 DATA 141,156,200,169,255,141,15
50210 DATA 212,169,128,141,18,212,169
50220 DATA 0,133,2,141,224,207,141
50230 DATA 255,207,141,254,207,141,253
50240 DATA 207,141,252,207,141,249,207
50250 DATA 160,6,169,20,153,0,207
50260 DATA 169,0,153,16,207,136,208
50270 DATA 243,169,251,141,251,207,160
50280 DATA 0,169,4,133,252,132,251
50290 DATA 169,216,133,254,132,253,169
50300 DATA 160,160,5,145,251,160,10
50310 DATA 145,251,160,15,145,251,160
50320 DATA 20,145,251,160,25,145,251
50330 DATA 160,30,145,251,160,35,145
50340 DATA 251,165,251,24,105,40,133
50350 DATA 251,144,2,230,252,201,232
50360 DATA 208,211,169,1,160,10,145
50370 DATA 253,169,4,160,5,145,253
50380 DATA 169,7,160,15,145,253,169
50390 DATA 14,160,20,145,253,169,8
```

```
50400 DATA 160,25,145,253,169,13,160
50410 DATA 30,145,253,169,3,160,35
50420 DATA 145,253,165,253,24,105,40
50430 DATA 133,253,144,2,230,254,201
50440 DATA 232,208,199,96,-1
50450 DATA 173,141
50460 DATA 2,201,1,208,3,76,49
50470 DATA 234,230,2,165,2,201,2
50480 DATA 240,3,76,49,234,169,0
50490 DATA 133,2,169,3,133,252,169
50500 DATA 216,133,251,160,45,177,251
50510 DATA 32,79,195,160,55,177,251
50520 DATA 32,79,195,160,65,177,251
50530 DATA 32,79,195,160,75,177,251
50540 DATA 32,79,195,165,251,24,105
50550 DATA 40,133,251,144,2,230,252
50560 DATA 201,192,208,213,76,0,198
50570 DATA 201,160,240,19,201,32,240
50580 DATA 37,162,1,232,221,174,195
50590 DATA 208,250,202,189,174,195,145
50600 DATA 251,96,152,56,233,40,168
50610 DATA 177,251,201,32,240,1,96
50620 DATA 152,24,105,40,168,169,227
50630 DATA 145,251,96,165,252,201,3
50640 DATA 240,22,152,56,233,40,168
50650 DATA 177,251,201,160,240,1,96
50660 DATA 152,24,105,40,168,169,99
50670 DATA 145,251,96,152,24,105,120
50680 DATA 168,177,251,201,100,240,1
50690 DATA 96,152,56,233,120,168,169
50700 DATA 99,145,251,96,160,228,239
50710 DATA 249,226,120,119,99,32,32
50720 DATA 100,111,121,98,248,247,227
50730 DATA -2,169,7,133,252
50740 DATA 169,32,133,251,160,170,177
50750 DATA 251,32,47,198,160,180,177
50760 DATA 251,32,47,198,160,190,177
50770 DATA 251,32,47,198,165,251,56
50780 DATA 233,40,133,251,176,2,198
50790 DATA 252,201,56,208,220,76,160
50800 DATA 198,201,160,240,19,201,32
50810 DATA 240,37,162,1,232,221,142
50820 DATA 198,208,250,202,189,142,198
50830 DATA 145,251,96,152,24,105,40
50840 DATA 168,177,251,201,32,240,1
50850 DATA 96,152,56,233,40,168,169
50860 DATA 228,145,251,96,165,251,201
50870 DATA 32,240,22,152,24,105,40
50880 DATA 168,177,251,201,160,240,1
50890 DATA 96,152,56,233,40,168,169
50900 DATA 100,145,251,96,152,56,233
50910 DATA 120,168,177,251,201,99,240
50920 DATA 1,96,152,24,105,120,168
50930 DATA 169,100,145,251,96,32,99
```

```
50940 DATA 119,120,226,249,239,228,160
50950 DATA 160,227,247,248,98,121,111
50960 DATA 100,32,173,0,220,72,41
50970 DATA 15,201,15,240,8,169,129
50980 DATA 141,4,212,76,183,198,169
50990 DATA 128,141,4,212,104,41,16
51000 DATA 205,255,207,240,48,141,255
51010 DATA 207,201,16,208,24,169,2
51020 DATA 141,15,195,169,1,141,252
51030 DATA 198,141,229,200,169,0,141
51040 DATA 250,207,141,224,207,76,239
51050 DATA 198,169,1,141,15,195,169
51060 DATA 2,141,252,198,141,229,200
51070 DATA 169,0,133,2,32,245,198
51080 DATA 76,32,200,238,250,207,173
51090 DATA 250,207,201,1,240,1,96
51100 DATA 169,0,141,250,207,173,0
51110 DATA 220,141,254,207,41,1,208
51120 DATA 13,173,253,207,201,253,240
51130 DATA 23,206,253,207,76,45,199
51140 DATA 173,254,207,41,2,208,10
51150 DATA 173,253,207,201,3,240,3
51160 DATA 238,253,207,173,254,207,41
51170 DATA 8,208,13,173,252,207,201
51180 DATA 3,240,23,238,252,207,76
51190 DATA 82,199,173,254,207,41,4
51200 DATA 208,10,173,252,207,201,253
51210 DATA 240,3,206,252,207,173,254
51220 DATA 207,41,3,201,3,208,16
51230 DATA 173,253,207,240,11,16,6
51240 DATA 238,253,207,76,107,199,206
51250 DATA 253,207,173,254,207,41,12
51260 DATA 201,12,208,16,173,252,207
51270 DATA 240,11,16,6,238,252,207
51280 DATA 76,132,199,206,252,207,174
51290 DATA 249,207,208,32,174,240,207
51300 DATA 224,60,176,25,173,253,207
51310 DATA 24,109,1,208,201,80,176
51320 DATA 5,169,244,76,191,199,201
51330 DATA 244,144,27,169,80,76,191
51340 DATA 199,173,253,207,24,109,1
51350 DATA 208,201,41,176,5,169,244
51360 DATA 76,191,199,201,244,144,2
51370 DATA 169,41,141,1,208,173,252
51380 DATA 207,48,32,24,109,0,208
51390 DATA 141,240,207,173,249,207,105
51400 DATA 0,141,249,207,201,1,208
51410 DATA 42,173,240,207,201,55,144
51420 DATA 35,32,155,200,76,4,200
51430 DATA 24,109,0,208,141,240,207
51440 DATA 173,249,207,105,255,141,249
51450 DATA 207,208,12,173,240,207,201
51460 DATA 25,176,5,169,25,141,240
51470 DATA 207,173,240,207,141,0,208
```

```
51480 DATA 173,16,208,41,254,13,249
51490 DATA 207,141,16,208,173,31,208
51500 DATA 41,1,240,3,76,101,200
51510 DATA 96,162,5,189,119,4,201
51520 DATA 57,240,6,254,119,4,76
51530 DATA 58,200,169,48,157,119,4
51540 DATA 202,208,235,76,58,200,162
51550 DATA 5,189,39,4,201,48,240
51560 DATA 6,222,39,4,76,222,200
51570 DATA 169,57,157,39,4,202,208
51580 DATA 235,120,169,234,141,21,3
51590 DATA 169,49,141,20,3,88,169
51600 DATA 255,133,2,76,222,200,0
51610 DATA 162,0,160,240,238,32,208
51620 DATA 232,208,250,200,208,247,169
51630 DATA 0,141,32,208,162,3,189
51640 DATA 39,4,201,48,240,4,222
51650 DATA 39,4,96,169,57,157,39
51660 DATA 4,202,208,237,162,5,169
51670 DATA 48,157,39,4,202,208,250
51680 DATA 104,104,76,81,200,160,15
51690 DATA 162,3,189,39,4,201,57
51700 DATA 240,6,254,39,4,76,180
51710 DATA 200,169,48,157,39,4,202
51720 DATA 208,235,136,208,230,169,0
51730 DATA 141,249,207,169,25,141,240
51740 DATA 207,169,148,141,1,208,172
51750 DATA 156,200,192,9,240,4,136
51760 DATA 140,156,200,173,5,4,201
51770 DATA 160,208,5,169,227,141,5
51780 DATA 4,96,238,224,207,173,224
51790 DATA 207,201,1,240,3,76,124
51800 DATA 201,169,0,141,224,207,173
51810 DATA 27,212,201,7,176,25,168
51820 DATA 185,0,207,201,20,208,8
51830 DATA 169,1,153,16,207,76,16
51840 DATA 201,201,255,208,5,169,255
51850 DATA 153,16,207,160,6,185,0
51860 DATA 207,24,121,16,207,153,0
51870 DATA 207,72,152,10,170,104,157
51880 DATA 1,208,136,208,235,160,6
51890 DATA 185,0,207,201,20,240,10
51900 DATA 201,255,240,6,136,208,242
51910 DATA 76,66,201,169,0,153,16
51920 DATA 207,76,52,201,173,30,208
51930 DATA 41,1,240,51,162,0,160
51940 DATA 240,238,32,208,232,208,250
51950 DATA 200,208,247,169,0,141,32
51960 DATA 208,162,3,189,39,4,201
51970 DATA 48,240,6,222,39,4,76
51980 DATA 49,234,169,57,157,39,4
51990 DATA 202,208,235,162,5,169,48
52000 DATA 157,39,4,202,208,250,76
52010 DATA 49,234,256
```

DIAMANTI

In questo simpatico e velocissimo gioco dovrete cercare di raccogliere dei diamanti che si staccano dalla parete superiore di una miniera con le vostre palette, prima che cadano in terra e vengano irrimediabilmente perduti.

Le istruzioni per il gioco sono contenute nel programma, insieme alle opzioni di scelta della velocità di gioco e larghezza delle palette. Buon divertimento.

Tratto dall'archivio della Jackson

```
5 POKE 53280,12:POKE53281,0
7 IF PEEK(49152)<>120THENGOSUB49000
9 SYS 49745
10 PRINT"{CLR}{WHITE}"TAB(13)"DIAMOND DR
   OP"
20 PRINT"{5 CUR.GIU}{YELLOW}{3 SPC}PREND
   I I DIAMANTI PRIMA CHE ESSI"
30 PRINT"{CUR.GIU}{3 SPC}TOCCHINO IL TER
   RENO. HAI CINQUE"
40 PRINT"{CUR.GIU}{3 SPC}POSSIBILITA'"
45 PRINT"{2 CUR.GIU}{WHITE}{13 SPC}L - M
   UOVE SIN"
46 PRINT"{13 SPC}; - MUOVE DES {YELLOW}"
50 PRINT"{5 CUR.GIU}{LT.GREEN}{6 SPC}{RV
   S ON}PREMI UN TASTO PER INIZIARE"
60 GETA$:IFA$=""THEN60
65 GOSUB 1000
70 PRINT"{CLR}PUNTI: 00000{4 SPC}CHANCHE
   S: {4 SH Q} "
```

```
71 SPEED = 53241
72 PADDLES=12*4096+4095
73 FLAG=12*4096+4094 : POKE FLAG,0
74 WIDTH = 12*4096+15*256+15*16+11
75 POKE PADDLES,6 : POKE WIDTH,W : POKE
   SPEED,10-S
78 ROW(6)=81:ROW(5)=81:ROW(4)=207:ROW(3)
   =207:ROW(2)=90:ROW(1)=90
80 PRINT" {YELLOW}{RVS ON}";:FORI=1TO38:
   PRINT"{SH Z}";:NEXT:PRINT"{RVS OFF} "
   ;
85 PRINT" {YELLOW}{RVS ON}";:FORI=1TO38:
   PRINT"{SH Z}";:NEXT:PRINT"{RVS OFF} "
   ;
90 PRINT" {CYAN}{RVS ON}";:FORI=1TO38:PR
   INT"{SH P}";:NEXT:PRINT"{RVS OFF} ";
95 PRINT" {CYAN}{RVS ON}";:FORI=1TO38:PR
   INT"{SH P}";:NEXT:PRINT"{RVS OFF} ";
100 PRINT" {RVS OFF}{LT.BLUE}";:FORI=1TO
    38:PRINT"{SH W}";:NEXT:PRINT" ";
102 PRINT" {RVS OFF}{LT.BLUE}";:FORI=1TO
    38:PRINT"{SH W}";:NEXT:PRINT" ";
105 PRINT"{WHITE}";
109 REM
110 FORI=1TO17:PRINT"{40 SPC}";:NEXT
120 PRINT"{HOME}";
130 FOR I=1984 TO 2023 : POKE I,248:POKE
     I+54272,10:NEXT
140 IF PEEK(789)<>12*16THENSYS 12*4096
150 FOR ROW = 6 TO 1STEP-1:FOR CHAR=1 TO
     38
155 FOR K=1 TO 600-CHAR*10+(6-ROW)*20-50
    *(9-PEEK(SPEED)):NEXT
157 IF PEEK(FLAG) THEN 2000
160 P=RND(1)*38+1
170 IF PEEK(1024+ROW*40+P)=32THEN160
180 POKE 1024+ROW*40+P,ROW(ROW)
190 NEXTCHAR
191 SYS 49745
192 FORQ=1TO2:POKE54296,05 :POKE54277,5:
    POKE54278, 218
193 POKE 54273,150 :POKE54272,139:POKE54
    276,17
194 FORT=1TO50:NEXT:POKE54276,16:FORT=1T
    O10:NEXT
195 NEXTQ
197 IF ROW >1 THENSYS 49691
200 NEXTROW
201 FOR K=1 TO 300:NEXTK
205 IF PEEK(SPEED)>2 THEN POKE SPEED,PEE
    K(SPEED)-1:POKE PADDLE,6
210 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}";
220 GOTO 80
999 END
```

```
1000 PRINT"{CLR}{7 SPC}DIFFICOLTA'{3 SPC
     }{5 CUR.GIU}"
1010 INPUT"{WHITE}VELOC.(1-9){YELLOW}{3
     CUR.DES}5{3 CUR.SIN}";S
1015 IF S>9 OR S<1 THEN 1010
1020 INPUT"{3 CUR.GIU}{WHITE}LARGH.{3 SP
     C}PALETTE (1-9){YELLOW}{3 CUR.DES}4
     {3 CUR.SIN}";W
1030 IF W>9 OR W<1 THEN 1020
1040 RETURN
2000 PRINT"{HOME}{10 CUR.GIU}{YELLOW}GAM
     E OVER - PREMI SPAZIO PER CONTINUAR
     E"
2010 POKE 198,0
2020 GETA$:IFA$<>" "THEN2020
2030 RUN 65
49000 PRINT"{WHITE}{CLR}CARICO IL LINGUA
      GGIO MACCHINA..."
49005 I=49152
49010 READ A:IF A=256 THEN RETURN
49020 POKE I,A:I=I+1:GOTO 49010
49152 DATA 120,169,192,141,21,3,169
49160 DATA 29,141,20,3,88,169,18
49168 DATA 141,253,207,169,0,141,250
49176 DATA 207,141,247,207,141,248,207
49184 DATA 96,173,255,207,141,252,207
49192 DATA 172,253,207,169,32,153,151
49200 DATA 7,200,169,160,174,251,207
49208 DATA 153,151,7,200,202,208,249
49216 DATA 169,32,153,151,7,206,252
49224 DATA 207,208,3,76,3,193,172
49232 DATA 253,207,169,32,153,71,7
49240 DATA 200,169,160,174,251,207,153
49248 DATA 71,7,200,202,208,249,169
49256 DATA 32,153,71,7,200,206,252
49264 DATA 207,208,3,76,3,193,172
49272 DATA 253,207,169,32,153,247,6
49280 DATA 200,169,160,174,251,207,153
49288 DATA 247,6,200,202,208,249,169
49296 DATA 32,153,247,6,200,206,252
49304 DATA 207,240,123,172,253,207,169
49312 DATA 32,153,167,6,200,169,160
49320 DATA 174,251,207,153,167,6,200
49328 DATA 202,208,249,169,32,153,167
49336 DATA 6,200,206,252,207,240,91
49344 DATA 172,253,207,169,32,153,87
49352 DATA 6,200,169,160,174,251,207
49360 DATA 153,87,6,200,202,208,249
49368 DATA 169,32,153,87,6,200,206
49376 DATA 252,207,240,59,172,253,207
49384 DATA 169,32,153,7,6,200,169
49392 DATA 160,174,251,207,153,7,6
49400 DATA 200,202,208,249,169,32,153
49408 DATA 7,6,200,206,252,207,240
```

```
49416 DATA 27,172,253,207,169,32,153
49424 DATA 183,5,200,169,160,174,251
49432 DATA 207,153,183,5,200,202,208
49440 DATA 249,169,32,153,183,5,200
49448 DATA 165,197,201,42,208,13,173
49456 DATA 253,207,201,1,240,24,206
49464 DATA 253,207,76,40,193,201,50
49472 DATA 208,14,173,253,207,24,109
49480 DATA 251,207,201,39,240,3,238
49488 DATA 253,207,238,250,207,173,250
49496 DATA 207,205,249,207,240,3,76
49504 DATA 49,234,169,0,141,250,207
49512 DATA 169,112,133,251,169,7,133
49520 DATA 252,160,0,185,152,7,41
49528 DATA 127,201,32,208,74,200,192
49536 DATA 39,208,242,160,0,177,251
49544 DATA 201,81,240,37,201,207,240
49552 DATA 33,201,90,240,29,200,192
49560 DATA 40,208,237,56,165,251,233
49568 DATA 40,133,251,176,2,198,252
49576 DATA 166,251,208,220,166,252,224
49584 DATA 4,208,214,76,49,234,
49592 DATA 152,24,105,40,168,138,145
49600 DATA 251,152,56,233,40,168,169
49608 DATA 32,145,251,32,251,193,76
49616 DATA 99,193,169,32,153,152,7
49624 DATA 32,81,194,169,15,141,24
49632 DATA 212,169,17,141,5,212,169
49640 DATA 213,141,6,212,169,2,141
49648 DATA 3,212,169,100,141,2,212
49656 DATA 169,5,141,1,212,169,135
49664 DATA 141,0,212,169,65,141,4
49672 DATA 212,160,0,162,0,142,32
49680 DATA 208,232,208,250,200,208,247
49688 DATA 169,12,141,32,208,169,64
49696 DATA 141,4,212,160,39,185,0
49704 DATA 4,201,81,240,11,136,208
49712 DATA 246,169,1,141,254,207,76
49720 DATA 49,234,169,32,153,0,4
49728 DATA 76,49,234,152,72,160,10
49736 DATA 185,0,4,201,57,208,9
49744 DATA 169,48,153,0,4,136,76
49752 DATA 255,193,185,0,4,24,105
49760 DATA 1,153,0,4,104,168,96
49768 DATA 174,255,207,202,142,255,207
49776 DATA 232,169,152,133,251,169,7
49784 DATA 133,252,56,165,251,233,80
49792 DATA 133,251,176,2,198,252,202
49800 DATA 208,242,160,0,177,251,201
49808 DATA 160,240,4,200,76,59,194
49816 DATA 174,251,207,169,32,145,251
49824 DATA 200,202,208,250,96,160,0
49832 DATA 152,153,0,212,200,192,9
49840 DATA 208,248,96,256
```

SERPENTONE

In "Serpentone" il vostro obiettivo è quello di muovere il serpente fuori da un giardino infestato da funghi velenosi. Ci saranno approssimativamente 150 di questi funghi sullo schermo dopo che avrete scelto il livello di difficoltà del gioco. Il sepente apparirà nell'angolo superiore sinistro dello schermo dopo che saranno stati posizionati tutti i funghi velenosi. Dovrete cercare di far fuggire il serpente (che man mano si allunga con il movimento) attraverso la porta di colore blu che compare nell'angolo inferiore destro dello schermo, rimanendo nei limiti di tempo fissato all'inizio del gioco attraverso la scelta del livello di difficoltà.

Il serpente dovrà raggiungere l'uscita senza entrare in contatto con alcuno dei funghi velenosi, senza cozzare contro se stesso e senza eccedere dal limite di tempo precedentemente selezionato; se riuscirete a fargli raggiungere l'uscita sano e salvo, vi verrà assegnato un bonus in aggiunta al punteggio ottenuto. Come detto, il serpente cresce in lunghezza man mano che si muove sullo schermo: ogni sezione del corpo (pallino colorato) in più vi frutterà un punto.

Se andrete a finire contro un fungo velenoso oppure contro il vostro stesso corpo, apparirà al centro dello schermo una croce, e sarà visualizzato il vostro punteggio al numero di serpenti che avete ancora disponibili.

Potete fermare il movimento del serpente quando volete, semplicemente togliendo il dito dal tasto che state premendo, ma ricordatevi che ciò vi costa una perdita del tempo disponibile...

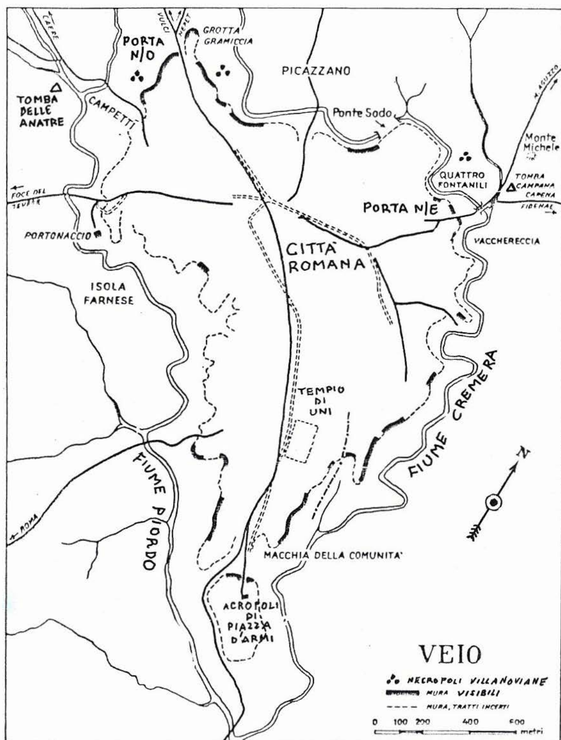
Tratto da
"Paper Soft" n. 9/'84

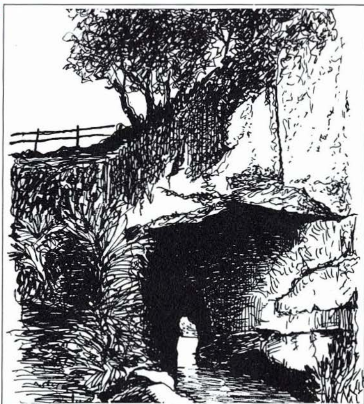
```
5 GOTO100
10 POKE54296, 15 :POKE54277, 17 :POKE542
   78, 17
15 POKE 54276, 17 :POKE 54273, 28 :POKE5
   4272, 49
20 POKE54276,0:POKE54273,0:POKE54272,0
30 RETURN
100 SO=0:SR=3
110 GOSUB30000:GOSUB29000
120 PRINT"{CLR}"
130 GOSUB28000:GOSUB8000:GOSUB9000:GOSUB
    28000
140 TI$="000000"
150 CL=INT(RND(1)*7)+1:IFCL=5ORCL=3THEN1
    50
160 IFTI$=L$THENGOSUB7000:GOTO130
170 IFDH=0THENPOKEB,HC
180 POKEB,HC:POKECO,CL
190 K=PEEK(197)
200 IFK=34THENDR=-1:GOTO250:REM LEFT
210 IFK=37THENDR=1:GOTO250:REM RIGHT
220 IFK=33THENDR=-40:GOTO250:REM UP
230 IFK=36THENDR=40:GOTO250:REM DOWN
240 GOTO160
250 POKEB,BC:B=B+DR:CO=CO+DR:SO=SO+1
260 IFPEEK(B)=88THENDH=0:GOTO9500
270 IFPEEK(B)=160THENGOSUB5000:GOTO120
280 IFPEEK(B)=81THENGOTO9500
300 IFB<1024ORB>2023THENB=B-DR:CO=CO-DR
310 GOSUB10:GOTO150
4000 REM ISTRUZIONI
4010 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{BLUE}L'OBBIETT
     IVO E'GUIDARE IL SERPENTE FUORI DAL
     LO SCHERMO."
4020 PRINT"{CUR.GIU}{GREEN}CERCA DI EVIT
     ARE I FUNGHI VELENOSI({BLACK}{SH X}
     {CYAN})."
4030 PRINT"{3 CUR.GIU}{RED}TASTI{3 SPC}:
     ":PRINT"{PURPLE} J={RVS ON}SIN.":PR
     INT"{GREEN} K={RVS ON}DES."
4040 PRINT"{CYAN} I={RVS ON}SU":PRINT"{R
     ED} M={RVS ON}GIU'"
4050 PRINT"{CUR.GIU}{RED}SCALA VALORI:"
4060 PRINT"{BLUE}SEGMENTO CORPO={RVS ON}
     1{RVS OFF} PUNTO"
4070 PRINT"{2 CUR.GIU}{RED}RICEVERAI UN
     BONUS ALL'USCITA DAL QUADRO"
4080 PRINT"{3 CUR.GIU}{PURPLE}{RVS ON}{8
      CUR.DES}PREMI UN TASTO PER INIZIAR
     E"
4090 GETA$:IFA$=""THEN4090
4100 RETURN
5000 VB=0:POKE53280,3:POKE53281,1
5010 IFS=1THENVB=20
5020 IFS=2THENVB=30
5030 IFS=3THENVB=40
```

```
5035 IFS=4THENVB=50
5040 BN=FNSC(VB)
5050 PRINT"{CLR}{6 CUR.GIU}{8 CUR.DES}{B
     LUE}...SEI USCITO!..."
5060 SO=SO+BN
5070 PRINT"{2 CUR.GIU}{15 CUR.DES}{RED}{
     RVS ON}BONUS{RVS OFF}:{RVS ON}{BLUE
     }"BN"{RVS OFF}"
5080 PRINT"{2 CUR.GIU}{15 CUR.DES}{RVS O
     N}{PURPLE}PUNTI{RVS OFF}:{RVS ON}{G
     REEN}"SO
5090 PRINT"{2 CUR.GIU}{8 CUR.DES}{BLUE}"
     SR" {RED}SERPENTI RIMASTI"
5100 POKE54296, 15 :POKE54277, 83 :POKE5
     4278, 50
5102 FORHI=33TO 57STEP2:LO=INT(RND(0)*50
     )+180
5103 POKE 54276,17:FORJ=1TO60:NEXTJ:POKE
      54273,HI:POKE54272,LO:NEXT
5106 FORT=1TO 200 :NEXT:POKE54276,0:POKE
     54273,0:POKE54272,0
5120 DH=2:RETURN
6000 PRINT"{CLR}{10 CUR.GIU}{12 CUR.DES}
     {BLUE}{13 SH V}"
6003 PRINT"{12 CUR.DES}{BLUE}{SH V}{RVS
     ON}{CYAN}{11 CUR.DES}{RVS OFF}{BLUE
     }{SH V}"
6005 PRINT"{12 CUR.DES}{13 SH V}"
6010 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{13 CUR.DES
     }{RVS ON}{BLACK} GAME"
6020 POKE54296, 15 :POKE54277, 53 :POKE5
     4278, 69
6021 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 3 :POKE
     54272, 244
6022 FORT=1TO 900 :NEXT:POKE54276,0:POKE
     54273,0:POKE54272,0
6025 POKE36874,150:PRINT"{HOME}{11 CUR.G
     IU}{18 CUR.DES}{RVS ON}{BLACK} OVER
     "
6026 POKE54296, 15 :POKE54277, 53 :POKE5
     4278, 69
6027 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 2 :POKE
     54272, 163
6028 FORT=1TO 900 :NEXT:POKE54276,0:POKE
     54273,0:POKE54272,0
6040 PRINT"{3 CUR.GIU}{12 CUR.DES}{RED}G
     IOCHI ANCORA?"
6050 GETP$:IFP$=""THEN6050
6060 IFP$="S"THENSO=0:SR=3:LK=0:GOTO120
6070 IFP$<>"N"THEN6050
6080 PRINT"{3 CUR.GIU}{17 CUR.DES}CIAO!{
     HOME}":END
7000 SR=SR-1:POKE53280,3:POKE53281,1
7010 PRINT"{CLR}{6 CUR.GIU} {RED}WOW! SE
```

```
      I MORTO DI STANCHEZZA!"
7020 PRINTSPC(14)"{4 CUR.GIU}{GREEN}{SH
      Z}{PURPLE}PUNTI{RVS OFF}:{RVS ON}{G
      REEN}"SO
7030 PRINTSPC(9)"{5 CUR.GIU}{RED}"SR"{BL
      UE}SERPENTI RIMASTI"
7040 POKE54296, 10 :POKE54277, 31 :POKE5
      4278, 17
7042 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 5 :POKE
      54272, 71
7043 FORVO=15TO5STEP-.5:POKE54296,VO:FOR
      T=1TO100:NEXT:NEXT
7045 POKE54276,0:POKE54273,0:POKE54272,0
      :POKE54296,0
7050 FORT=1TO2000:NEXT
7060 IFSR=0THEN6000
7070 RETURN
8000 POKE53280,4:POKE53281,1:PRINT"{CLR}
      {3 CUR.GIU}"SPC(42)"{RED}SCEGLI IL
      LIVELLO:"
8005 PRINT"{2 SPC}{17 CBM T}"
8010 PRINTSPC(51)"{CUR.GIU}{BLUE}LIVELLO
       1=60 SECONDI"
8020 PRINTSPC(51)"{RED}LIVELLO 2=45 SECO
      NDI"
8030 PRINTSPC(51)"{GREEN}LIVELLO 3=30 SE
      CONDI"
8040 PRINTSPC(51)"{PURPLE}LIVELLO 4=15 S
      ECONDI"
8045 PRINT"{3 CUR.GIU}{7 CUR.DES}{YELLOW
      }L{BLUE}I{GREEN}V{PURPLE}E{CYAN}L{B
      LUE}L{ORANGE}O {RED}?"
8050 GETS$:IFS$=""THEN8050
8060 S=VAL(S$)
8070 IFS=1THENL$="000100":RETURN
8080 IFS=2THENL$="000045":RETURN
8090 IFS=3THENL$="000030":RETURN
8100 IFS=4THENL$="000015":RETURN
8110 GOTO8050
9000 POKE53280,4:POKE53281,8:PRINT"{CLR}
      "
9010 FORF=1TO150:D=INT(RND(1)*966)+1058
9020 POKED,88:POKED+54272,1:FORJ=1 TO20:
      NEXTJ:POKED+54272,0:NEXTF
9030 POKE2023,160:POKE2022,160:POKE1983,
      160:POKE1982,160
9040 POKE56295,6:POKE56294,6:POKE56255,6
      :POKE56254,6
9050 POKE1943,32:POKE2021,32
9060 RETURN
9500 POKE54296, 15 :POKE54277, 53 :POKE5
      4278, 69
9505 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 5 :POKE
      54272, 71
```

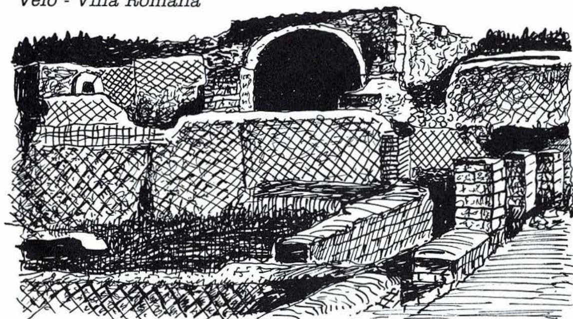
```
 9510 FORT=1TO 900 :NEXT:POKE54276,0:POKE
      54273,0:POKE54272,0
 9515 POKE54296, 15 :POKE54277, 53 :POKE5
      4278, 69
 9520 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 3 :POKE
      54272, 244
 9525 FORT=1TO 900 :NEXT:POKE54276,0:POKE
      54273,0:POKE54272,0
 9530 POKE54296, 15 :POKE54277, 53 :POKE5
      4278, 69
 9533 POKE 54276, 33 :POKE 54273, 2 :POKE
      54272, 163
 9536 FORT=1TO 900 :NEXT:POKE54276,0:POKE
      54273,0:POKE54272,0
 9540 SR=SR-1
 9550 PRINT"{HOME}{10 CUR.GIU}"SPC(18)"{R
      VS ON}{WHITE}{CUR.DES} {CUR.DES}"SP
      C(37)"RIP"SPC(37)"{CUR.DES} {CUR.DE
      S}"SPC(37)"{CUR.DES} {CUR.DES}{RVS
      OFF}"
 9560 FORT=1TO1000:NEXTT
 9570 POKE53280,3:POKE53281,1:PRINT"{CLR}
      {5 CUR.GIU}"
 9580 PRINTSPC(14)"{RED}PESSIMO!!"
 9590 PRINT"{4 CUR.GIU}{14 CUR.DES}{RVS O
      N}{BLUE}PUNTI{RVS OFF}:{RVS ON}{PUR
      PLE}"SO"{RVS OFF}"
 9600 PRINTSPC(8)"{4 CUR.GIU}{GREEN}"SR"{
      BLUE}SERPENTI RIMASTI"
 9610 FORT=1TO2000:NEXTT:IFSR=0THEN6000
 9620 GOTO120
10000 POKEV,15:POKES3,217:POKES3,217:POK
      EV,0:POKES3,0:RETURN
28000 BC=81:HC=87:B=1024:S3=36876:CO=552
      96:LK=0:RETURN
29000 DEFFNA(L)=INT(RND(1)*L)+106
29010 DEFFNSC(L)=INT(RND(1)*L)+5:RETURN
30000 POKE53280,3:POKE53281,1
30010 PRINT"{CLR}{8 CUR.GIU}{11 CUR.DES}
      {RVS ON}{RED}{17 SPC}"
30020 PRINT"{11 CUR.DES}{RVS ON}{RED} {G
      REEN}{15 SPC}{RED} "
30030 PRINT"{11 CUR.DES}{RVS ON}{RED} {G
      REEN}{2 SPC}SERPENTONE{3 SPC}{RED}
      {RVS ON} "
30040 PRINT"{11 CUR.DES}{RVS ON}{RED} {G
      REEN}{15 SPC}{RED} "
30050 PRINT"{11 CUR.DES}{RVS ON}{RED}{17
       SPC}"
30070 PRINT"{2 CUR.GIU}{12 CUR.DES}{BLUE
      }ISTRUZIONI?"
30080 GETI$:IFI$=""THEN30080
30090 IFI$="S"THENGOSUB4000:GOTO30120
30100 IFI$="N"THEN30120
```


CAERE
VULCI
NEPET
GROTTA GRAMICCIA
PORTA N/O
PICAZZANO
TOMBA DELLE ANATRE
CAMPETTI
Ponte Sodo
M. AGUZZO
Monte Michele
QUATTRO FONTANILI
TOMBA CAMPANA
CAPENA
FIDENAE
FOCE DEL TEVERE
PORTA N/E
PORTONACCIO
VACCHERECCIA
CITTA' ROMANA
ISOLA FARNESE
FIUME CREMERA
TEMPIO DI UNI
FIUME PIORDO
ROMA
N
MACCHIA DELLA COMUNITA'
ACROPOLI DI PIAZZA D'ARMI
VEIO
NECROPOLI VILLANOVIANE
MURA VISIBILI
MURA, TRATTI INCERTI
0 100 200 400 600
metri



Veio - Il ponte Vodo

Veio - Villa Romana





Vanth

Veio - Strada Romana



Tuchulcha



Aita



Charum